



ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

REGULAMENTO TÉCNICO ESPECÍFICO



XIX JERM - 2022



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

Edson Figueiredo Magalhães
Prefeito Municipal

Tamili Mardegan da Silva
Secretária Municipal da Educação

Tattiana Loss Bissa Vianna
Secretária Adjunta Municipal da Educação

Yamilli Karen Rodrigues de Pinho da Matta
Supervisão Pedagógica

Ana Pula Borges
Gerência de Planejamento e Projetos Educacionais

Prof. Ezack Uauth Mattos
Coordenação Geral dos JERM

Equipe Técnica:
Prof. Thiago Vianna Motta Rocha
Pro.^a Rachel Teixeira
Prof.^a Sandra Pessanha
Prof.^a Patrícia C. Calmon Vintena
Prof. Antônio Campelo
Prof. Luciano Costa
Prof. Ivan Lopes
Prof. Charles Soares
Prof. Rômulo Lyra



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

Sumário

REGULAMENTO TÉCNICO DE ATLETISMO	4
REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL INFANTIL	6
REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL JUVENIL	9
REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTSAL INFANTIL/MIRIM	12
REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTSAL JUVENIL	15
REGULAMENTO TÉCNICO DE HANDEBOL INFANTIL	18
REGULAMENTO TÉCNICO DE HANDEBOL JUVENIL	22
REGULAMENTO TÉCNICO DE NATAÇÃO	25
REGULAMENTO TÉCNICO DE TÊNIS DE MESA	26
REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL INFANTIL	27
REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL JUVENIL	30
REGULAMENTO TÉCNICO DE XADREZ	32
CONTATOS - COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”	33



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE ATLETISMO

Art. 1º - Da Realização:

- Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da IAAF em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos XIX JERM 2022, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição:

- Cada Escola poderá inscrever alunos/atletas na competição de acordo com o quadro demonstrativo da modalidade no Regulamento Geral.
- Cada atleta poderá participar em até: 02 provas – MIRIM, INFANTIL E JUVENIL.
- Para a realização de uma prova, deverá haver no mínimo 02 (duas) escolas inscritas.

Art. 3º - Das Provas:

As provas oferecidas pela SEMED para a participação dos XIX JERM 2022 serão as seguintes:
Estilos de Provas

Provas - MIRIM

- Corridas rasas 75m e 376m
- Salto em distância

Provas - INFANTIL

- Corridas rasas 75m e 376m,
- Saltos em Altura e Distância
- Arremesso de Peso – Fem. 3Kg. e Masc. 4Kg.

Provas – JUVENIL

- Corridas rasas 75m e 376m,
- Saltos em Altura e Distância
- Arremesso de Peso – Fem. 3Kg. e Masc. 4Kg.

Art. 4º - Do sistema de Disputa:

- As provas terão caráter de qualificação, semifinal e/ou final de acordo com o número de participantes.
- Serão feitas até duas chamadas para as provas.

Art. 5º - Dos Calçados/Vestimentas:

- Os atletas poderão competir descalços, ou com ambos os pés calçados. A finalidade dos sapatos em competições é dar proteção e estabilidade aos pés, bem como uma maior aderência ao terreno. Contudo, os sapatos não podem ser feitos de modo a dar ao atleta qualquer auxílio adicional injusto, incluindo a incorporação de qualquer tecnologia que dê vantagem. É permitida a existência de uma tira no peito do pé do sapato.
- Em todas as provas, os atletas têm de usar equipamento limpo, sendo um modelo e vestido de tal forma que não levante objeções. O equipamento deve ser feito de tecido que não seja transparente





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

mesmo depois de molhado. Os atletas não podem utilizar um equipamento que perturbe a visão dos Juízes. O equipamento dos atletas deverá ter a mesma cor na frente e nas costas.

Art. 6º - Dos Prêmios:

- a) - A classificação coletiva geral obter-se-á somando-se todas as colocações atingidas pelas escolas durante as competições.
- b) - À escola Campeã Geral do Atletismo será atribuído um troféu de 1º. Lugar Geral.
- c) - Também serão atribuídos troféus de 2º e 3º Lugar Geral da competição.
- d) - Aos três primeiros classificados nas finais, por categoria/sexo serão atribuídas medalhas.

Art. 7º - Da Arbitragem:

- a) - Todos os participantes devem respeitar as decisões da equipe de arbitragem e da organização da competição, contribuindo deste modo para um bom desenvolvimento das atividades, bem como para o desenvolvimento das competições no mais saudável e elevado espírito desportivo.

Art. 8º - Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL INFANTIL

Art. 1º - Da Realização:

- Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da FIBA e CBB em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos Jogos, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição:

A Escola poderá inscrever de **07 (sete) até 12 (doze)** alunos-atletas desde o início de cada fase. Em qualquer fase, só poderão participar os alunos/atletas que estiverem inscritos na relação nominal enviado pelas escolas nas datas estipuladas no Regulamento Geral. **Fica a equipe sendo composta com o mínimo de 07 (sete) e no máximo com 12 (doze) alunos-atletas em toda a competição; os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma, ficando a equipe composta com o mínimo de 06 (seis) e no máximo com 12 (doze) alunos-atletas para cada partida,** em cada fase, 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º- Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 3º- O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas em cada categoria seguindo o Regulamento Geral.

Art. 4º- Do Sistema e Duração dos Jogos:

a) Os jogos terão **02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com cronômetro ativado,** com intervalo de 03 (três) minutos, divididos em 04 (quatro) quartos de 05 (cinco) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

b) As substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBB.

e) Quando 01(um) ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer duas (02) faltas antidesportivas ou duas falta técnicas a equipe podará fazer substituições desses atletas desqualificados.

f) Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo

g) O sistema de marcação ficará a critério do técnico da equipe durante todo o jogo.

Tempos:

- No 1º tempo (1º e 2º quartos) poderão ser dados 02 (dois) tempos a cada equipe, a qualquer momento;
- No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe, a qualquer momento. Quando estiver nos dois minutos finais do último período de jogo a equipe só poderá usar 2 (dois) tempos, e o apontador deve traçar duas linhas paralelas fortes encerrando um dos quadradinhos restando dois espaços.
- Em cada período extra, poderá ser dado 01 (um) tempo a cada equipe, a qualquer momento.



Nota 1: As regras estabelecidas nas letras “b” e “c” serão obrigatórias em todas as fases da competição.

Nota 2: As substituições obrigatórias estabelecidas na letra “c” levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de jogo em ambas às equipes.

Nota 3: Em caso de contusão no jogo, o aluno-atleta lesionado poderá ser encaminhado ao Pronto Atendimento Municipal caso seja avaliada a necessidade.

Nota 4: Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de coordenadores dos Jogos Escolares para ciência e registro em súmula.

Nota 5: As equipes que não estiverem utilizando este sistema, assim que detectado pela arbitragem, será punida com uma falta técnica (t – vai para equipe e não para contar como falta coletiva, e será cobrado 02 lances livres e posse de bola para equipe que cobrou os lances livres.

§ Único – Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 03(três) minutos com cronômetro ativo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

Art. 5º - Do Uniforme:

a) Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

b) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias, todos da mesma cor.

c) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação do evento.

d) As equipes deverão usar uniformes com números de quatro (4) a noventa e nove (99) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.

§ Único - A SEMED não se obriga a fornecer uniforme reserva.

Art. 6º - Das Penalidades:

a) O atleta ou dirigente que for desqualificado do jogo, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte.

b) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada Escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do atleta suspenso implicarão na perda dos pontos deste jogo.

c) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 7º - Dos Campeões e Demais Colocações:

a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:

1- Vitória - 2 pontos

2- Derrota - 1 ponto

b) Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

1 - Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

- 2 – Saldo de cesta (pontos pró menos pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - 3 – Maior coeficiente de cestas (pontos) averager apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - 4 – Maior coeficiente de cestas (pontos) averager apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - 5 – Menor número de cestas (pontos) contra apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - 6 – Sorteio.
- c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:
1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item.
 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.
 2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
 3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - 3.1. Cestas average (dividir as cestas pró pelas cestas contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.2. Cestas contra (cestas recebidas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).
 - 3.3. Cestas pró (cestas feitas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.4. Sorteio
- Na hipótese da aplicação do critério de cestas average, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
 - Quando, para cálculo de cestas average, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem cestas sofridas a classificação pelo critério de cestas average;
 - Quando, para cálculo de cestas average, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada, a equipe que tiver o maior número de cestas pró em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
- d) Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.
- e) Poderá participar do jogo subsequente o aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas, ou 2(duas) faltas técnicas.

Art. 8º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE BASQUETEBOL JUVENIL

Art. 1º - Da Realização:

- Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais em vigor da FIBA e CBB, ressalvadas as implicações peculiares dos jogos, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

A Escola poderá inscrever de **07 (setes) até 12 (doze)** alunos-atletas desde o início de cada fase. Em qualquer fase, só poderão participar os alunos/atletas que estiverem inscritos na relação nominal enviado pelos municípios nas datas estipuladas neste Regulamento Geral. Os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma ficando a equipe composta com o mínimo de **07(sete) e no máximo com 12 (doze) alunos atletas para cada partida**, em cada fase, 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 3º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas em cada região. O sistema de marcação ficará a critério do técnico da equipe durante todo o jogo.

Art. 4º - Da Duração dos Jogos:

Os jogos terão 02 (dois) tempos de 10(dez) minutos com cronômetro ativo, com intervalo de 03 (três) minutos, divididos em 04 (quatro) quartos de 05 (cinco) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 03(três) minutos com o cronômetro disparado, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor. **Obs: O tempo de jogo desta categoria poderá ser ampliado pela Coordenação, dependendo do número de equipes inscritas.**

Art. 5º - Do Uniforme:

- Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias da mesma cor.
 - Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme, ou usar coletes fornecidos pela Coordenação do evento.
 - As equipes deverão usar uniformes com números de quatro (04) a noventa e nove (99) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.
- § Único - A SEMED não é obrigada a fornecer uniforme reserva.

Art. 6º - Das Penalidades:





- a) O atleta ou dirigente que for desqualificado do jogo, estará automaticamente suspenso do jogo seguinte.
- b) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada Escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do atleta suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.
- c) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 7º - Dos Campeões e Demais Colocações:

- a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:
 - 1- Vitória - 2 pontos
 - 2- Derrota - 1 ponto
 - b) Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 1- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - 2- Saldo de cestas (pontos pós menos pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - 3- Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - 4- Maior coeficiente de cestas (pontos) average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - 5- Maior número de cestas (pontos) contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - 6- Sorteio.
 - c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:
 1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.
 2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
 3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - 3.1. Cestas average (dividir as cestas pró pelas cestas contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.2. Cestas contra (cestas recebidas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).
 - 3.3. Cestas pró (cestas feitas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.4. Sorteio
- Observações:
- Na hipótese da aplicação do critério de cestas average, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

- Quando, para cálculo de cestas average, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem cestas sofridas a classificação pelo critério de cestas average;
- Quando, para cálculo de cestas average, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada, a equipe que tiver o maior número de cestas pró em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

d) Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.

e) Poderá participar do jogo subsequente o aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas, ou 2(duas) faltas técnicas.

Art. 9º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTSAL INFANTIL/MIRIM

Art. 1º - Da Realização:

Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.

a) As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da FIFA e CBFS em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos Jogos Escolares do Espírito Santo, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição:

A Escola poderá inscrever no MASCULINO de **07 (sete) até 12 (doze)** alunos-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o mínimo de 07 (sete) e no máximo com 12 (doze) alunos-atletas para cada partida.

A Escola poderá inscrever no FEMININO de **07 (sete) até 12 (doze)** alunas-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o mínimo de 07 (sete) e no máximo com 12 (doze) alunos-atletas para cada partida.

Em cada fase, a equipe deverá obrigatoriamente ser representada por 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) atletas como goleiro.

§ 3º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 4º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do (s) atleta (s) com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos Jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas.

Art. 4º - Do Sistema e Duração dos Jogos:

a) Os jogos terão 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com cronômetro ativo, com intervalo de 3 (três) minutos entre ambos.

b) A substituição será livre de acordo com as normas da FIFA e CBFS.

c) Caso, na fase classificatória, uma equipe não utilize todos seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido na letra "f", será enquadrado no **Art. 50** do regulamento geral.

f) Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de coordenadores dos Jogos Escolares para ciência e registro em súmula.

g) As regras estabelecidas nas letras "b" e "e" serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais adotadas pela CBFS.

§ 1º - Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos **sem prorrogação**:



a) Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.

b) Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Art. 5º - Do Uniforme:

a) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com números de até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meiões da mesma cor e coletes para os reservas.

b) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação dos Jogos.

c) A numeração dos alunos-atletas deverá ser a mesma para todos os jogos

d) É obrigatório o uso de caneleiras.

§ 1º - A SEMED não é obrigada a fornecer uniforme reserva nem caneleiras.

Art. 6º - Das Penalidades:

a) O aluno-atleta que em determinado momento da competição, acumular 02(dois) cartões amarelos, estará suspenso automaticamente do jogo subsequente.

b) O aluno-atleta que tomar 01(um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por um jogo.

c) O aluno-atleta que em determinado momento do jogo acumular 2 cartões Amarelos e mais um cartão Vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por dois jogos.

d) Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

e) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada Escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do atleta suspenso implicarão na perda dos pontos deste jogo.

f) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 7º - Dos Campeões e Demais Colocações:

a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:

1- Vitória tempo normal - 3 pontos

2- Vitória tempo extra (penalidades) - 2 pontos

3- Derrota - 1 ponto

b) Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

1- Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes;

2-Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase;

3-Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;

4-Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

5-Sorteio.

c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:

1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.

2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

3.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente).

3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).

3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).

3.4. Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos).

3.5. Sorteio;

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gols average, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando para cálculo de gols average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema de gols average;
- Quando para cálculo de gols average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 8º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTSAL JUVENIL

Art. 1º - Da Realização:

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- b) As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da FIFA e CBFS em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos Jogos Escolares do Espírito Santo, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

A Escola poderá inscrever de **07 (sete) até 12 (doze)** alunos-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o mínimo de **07 (sete) e no máximo com 12 (doze) alunos-atletas** para cada partida, em cada fase, 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 3º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas.

Art. 4º - Da Duração dos Jogos:

Os jogos terão 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com cronômetro ativo e intervalo de 03 (três) minutos.

§ 1º - Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

a) Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.

b) Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Art. 5º - Do Uniforme:

a) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais, e meiões da mesma cor.

b) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação dos Jogos.

c) Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas deverão obrigatoriamente trajar coletes de reservas, por cima do uniformes.

d) É obrigatório o uso de caneleiras.

§ Único - A SEMED não é obrigada a fornecer uniforme reserva.





Art. 6º - Das Penalidades:

- a) O aluno-atleta que em determinado momento da competição, acumular 02(dois) cartões amarelos, estará suspenso automaticamente do jogo subsequente.
- b) O aluno-atleta que tomar 01(um) cartão vermelho cumprirá automaticamente a suspensão por um jogo.
- c) O aluno-atleta que em determinado momento do jogo acumular 2 cartões Amarelos e mais um cartão Vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por dois jogos.
- d) Estará automaticamente do jogo seguinte o membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.
- e) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada Escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do atleta suspenso implicarão na perda dos pontos deste jogo.
- f) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 7º - Dos Campeões e Demais Colocações:

- a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerado campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:
 - Vitória em tempo normal - 3 pontos
 - Vitória em tempo extra (penalidades) - 2 pontos
 - Derrota - 1 ponto
- b) Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 1- Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes;
 - 2- Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - 3- Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - 4- Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - 5- Sorteio.
- c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:
 1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2. 2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
 3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - 3.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior quociente).
 - 3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).
 - 3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).
 - 3.4. Saldo de gols (diferença entre os gols assinalados e os gols sofridos).





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

3.5. Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gols average, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando para cálculo de gols average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema de gols average;
- Quando para cálculo de gols average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior;

Art. 8º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE HANDEBOL INFANTIL

Art. 1º - Da Realização:

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- b) As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da IHF e CBHb em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos XVIII JERM 2019 inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

A Escola poderá inscrever de 08 (oito) até 14 (quatorze) alunos-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o mínimo de 08 (oito) e no máximo com 14 (quatorze) alunos-atletas para cada partida, em cada fase, 01 (um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) atletas como goleiro.

§ 3º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 4º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas e conforme o Regulamento Geral.

Art. 4º - Do Sistema e Duração dos Jogos:

4.1. Os jogos terão a duração de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com 03 (três) minutos de intervalo, dividido em 4 (quatro) quartos de 5 (cinco) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto.

4.2. No 1º quarto não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão atestada por socorrista ou Coordenação do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retomar ao jogo.

4.3. Em cada quarto do jogo, que serão controlados pela equipe de arbitragem, as equipes deverão adotar os seguintes tipos de marcação:

a) No 1º quarto será obrigatória a marcação individual na sua meia quadra de defesa podendo a critério do técnico fazer a marcação individual na quadra toda de jogo (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando só poderá atuar na sua própria meia-quadra de defesa.

b) Fica estabelecido que a equipe não poderá atacar com 7 jogadores de linha, a interceptação da bola fica liberada em qualquer parte da quadra e em qualquer situação.

c) Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados na sua meia quadra de ataque, sem participação ativa no jogo em busca do gol. Fica estabelecido que a aplicação da Regra com relação ao atendimento do Jogador em quadra só será aplicado a partir do segundo tempo do jogo.

d) No 2º quarto e 3º quarto. Será obrigatório, a marcação com defesa em duas linhas, não podendo ter nenhum tipo de marcação individual.



- e) No 4º quarto, e quando necessário na prorrogação, o sistema de marcação será de acordo com o técnico da Equipe, (qualquer sistema defensivo).
- f) No 2º e 3º quartos, quando uma Equipe tiver algum jogador excluído, a mesma deverá manter duas linhas de defesa;
- g) No final do 1º quarto, teremos uma parada obrigatória no cronômetro de 01(um) minuto, onde os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão atestada por socorrista ou Coordenação do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo. A parada do tempo de jogo só poderá ser efetuada se a equipe que estiver de posse de bola não estiver em uma clara situação de gol ou de contra-ataque. Nesse caso a equipe de arbitragem deixará a equipe concluir o lance, para depois paralisar o jogo para a realização das substituições.
- h) O 2º tempo (3º e 4º quartos) será jogado de acordo com as regras oficiais adotadas pela CBHB, exceto no tocante ao sistema de marcação estabelecidos nos itens citados acima.
- i) As substituições obrigatórias estabelecidas na letra “f” levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas as equipes.
- j) A equipe que não cumprir o estabelecido no item 4.3 será punida de forma progressiva, como determina a regra oficial de Handebol. Entende-se “não cumprir”, negar-se a jogar de acordo com as normas pré-estabelecidas.
- k) Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condições de jogo, deverá apresentar **atestado médico** à Coordenação/mesa para ciência e registro em súmula.
- l) As regras estabelecidas no item 4.3 e subitens serão obrigatórias em todas as fases da competição.
- m) Não é permitido ao goleiro ultrapassar sua meia quadra (linha central) no 1º quarto de jogo.

Art. 5º - Do Uniforme:

- a) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias da mesma cor.
- b) Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe, inclusive dos goleiros da equipe adversária.
- c) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar colete fornecido pela Coordenação dos Jogos;
- d) A numeração dos alunos-atletas deverá ser a mesma para todos os jogos.

§ Único – A SEMED não é obrigada a fornecer uniforme reserva.

Art. 6º - Das Penalidades:

- a) O atleta desqualificado de uma partida, que não seja pela terceira exclusão, estará automaticamente suspenso da partida subsequente.
- b) O técnico ou auxiliar técnico que for desqualificado de uma partida estará suspenso automaticamente da partida subsequente e aguardará decisão da Comissão Disciplinar.





c) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta de responsabilidade o mesário sobre a mesma.

Art. 7º - Os jogos não poderão terminar empatados em todas as fases. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

a) Em caso de empate será realizada uma primeira rodada de **03 (três)** cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos-atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;

b) Persistindo o empate, cada equipe deve nomear novos **03 (três)** alunos-atletas para uma segunda rodada de **03 (três)** cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos alunos-atletas da primeira rodada. Nessa segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

d) Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

e) Os alunos-atletas desqualificados ou expulsos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo, não poderão participar das cobranças de tiros de 07 (sete) metros.

Art. 8º - O sistema de pontuação das equipes será:

1. Vitória em tempo normal - 3 pontos
2. Vitória em tempo extra (penalidades) - 2 pontos
3. Derrota: 1 ponto.

§ Único – Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

a) Entre 02 (duas) equipes:

- Confronto direto;
- Maior número de vitórias;
- Maior coeficiente de gols average em todos os jogos disputados pela equipe na fase;
- Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pela equipe na fase;
- Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:

- Maior número de vitórias;
- Maior coeficiente de gols average nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes da fase;
- Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Sorteio





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:

1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.

2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

3.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

3.4. Sorteio Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gols average, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;

- Quando, para cálculo de gols average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema de gols average;

- Quando, para cálculo de gols average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu coeficiente será maior.

Art. 9º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE HANDEBOL JUVENIL

Art. 1º - Da Realização:

- Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da IHF e CBHb em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos XIX JERM 2022, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição:

A Escola poderá inscrever de 08(oito) até 14(quatorze) alunos-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o mínimo de 08(oito) e no máximo com 14(quatorze) alunos-atletas para cada partida, em cada fase, 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 3º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos Jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas em cada região.

Art. 4º - Da Duração dos Jogos:

Os jogos terão a duração de 20 (vinte) minutos divididos em dois tempos de 10 (dez) minutos, com intervalo de 03 (Três) minutos. Os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

a) Para o desempate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) alunos-atletas.

b) Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

c) Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) alunos-atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07(sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos alunos-atletas da 1ª rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremesso;

d) Os alunos-atletas desqualificados ou expulsos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo, não poderão participar das cobranças de tiros de 07 (sete) metros.

Art. 5º - Do Uniforme:

- Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias da mesma cor.





b) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação dos Jogos.

§ Único - A SEMED não se obriga a fornecer uniforme reserva.

Art. 6º - Das Penalidades:

a) O atleta desqualificado de uma partida, que não seja pela terceira exclusão, estará automaticamente suspenso da partida subsequente.

b) O técnico, auxiliar técnico ou representante legal que for desqualificado de uma partida, estará suspenso automaticamente da partida subsequente e aguardará decisão da Comissão Disciplinar.

c) O representante de cada Escola, após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta de responsabilidade o mesário sobre a mesma.

Art. 7º - Dos Campeões e Demais Colocações:

a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerado campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:

- Vitória em tempo normal : 3 pontos
- Vitória em tempo extra : 2 pontos
- Derrota : 1 ponto

b) Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação: Entre 02 (duas) equipes:

- 1- Confronto direto;
- 2- Maior número de vitórias;
- 3- Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 4- Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 5- Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 6- Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 7- Sorteio.

Entre 03 (Três) equipes:

- 1- Maior número de vitórias;
- 2- Maior coeficiente de gols average nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 3- Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 4- Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 5- Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 6- Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 7- Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 8- Sorteio.

c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2.
2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.
2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - 3.1. Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).
 - 3.4. Sorteio

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gols average, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de gols average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema de gols average;
- Quando, para cálculo de gols average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu coeficiente será maior.

Art. 8º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

REGULAMENTO TÉCNICO DE NATAÇÃO

Art. 1º - Da Realização

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XVIII JERM 2019.
- b) As normas da competição serão regidas pelas regras Oficiais da FINA e CBDA em vigor, ressalvadas as implicações peculiares das olimpíadas, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

- a) Cada escola poderá inscrever alunos/atletas na competição de acordo com o quadro demonstrativo da modalidade no Regulamento Geral.
- b) Para a realização de cada prova, será necessária a participação mínima de 02 escolas.

Art. 3º - Da Competição

- a) A competição de Natação será realizada em piscina de 25 metros de extensão (Complexo Esportivo) com 05 (Cinco) raias.
- b) O programa da competição será elaborado pela Coordenação dos XIX JERM 2022 com as respectivas séries de cada prova, de acordo com as inscrições das escolas participantes.
- c) Provas:

1. Nado Livre – Mirim 25m / Infantil e Juvenil 50m;
2. Nado Costas – Mirim 25m / Infantil e Juvenil 50m;
3. Nado Peito – Mirim 25m / Infantil e Juvenil 50m;
4. Nado Borbo – Mirim 25m / Infantil e Juvenil 50m;

Art. 4º - Da Premiação

§ único - Serão entregues medalhas aos três primeiros atletas classificados em cada prova individual.

Art. 5º - Congresso Técnico

§ único - Será realizado um Congresso Técnico para todas as pessoas credenciadas, no máximo 01 (um) representante por Unidade Escolar, para tratar do Regulamento Específico da Natação e assuntos relativos à competição.

Art. 6º - Das Normas

§ único - Durante uma etapa, um nadador poderá ser retirado da prova motivado por enfermidade, ficando estabelecido que o atleta deixará de participar da etapa correspondente, podendo voltar a competir nas etapas subsequentes.

Art. 7º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

REGULAMENTO TÉCNICO DE TÊNIS DE MESA

Art. 1º - Da Realização

a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.

b) As normas da competição serão regidas pelas regras Oficiais da ITTF e CBTM em vigor, ressalvadas as implicações peculiares das olimpíadas, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

a) Cada Escola poderá inscrever alunos/atletas na competição de acordo com o quadro demonstrativo da modalidade no Regulamento Geral.

b) Para a realização da competição em cada categoria, será necessária a participação mínima de 03 Escolas inscritas.

Art. 3º - Da Competição

a) As categorias em disputa serão: mirim, infantil e juvenil - masculina e feminina.

b) O aluno/atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo, deverá apresentar sua credencial (Carteira de Estudante expedida pela escola no TECSYSTEM conforme anos anteriores) à equipe de arbitragem.

c) Todas as categorias, em ambos os naipes, serão disputadas no sistema de eliminatória simples, com disputa de 3º e 4º lugares entre os atletas perdedores nos jogos realizados na Semifinal.

d) Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada.

Art. 4º - Da Premiação:

§ único - Serão concedidas medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para a competição individual.

Art. 5º - Do Congresso Técnico.

§ único - Será realizado um Congresso Técnico para todas as pessoas credenciadas, no máximo 01 (um) representante por Unidade Escolar, para tratar do Regulamento Específico do Tênis de Mesa e assuntos relativos à competição.

Art. 6º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL INFANTIL

Art. 1º - Da Realização:

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- b) As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da FIVB e CBV em vigor, ressalvadas as implicações peculiares dos XIX JERM 2022, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição:

A Escola poderá inscrever de 08(oito) até 12 (doze) alunos-atletas desde o início de cada fase, ficando a equipe composta com o **mínimo de 08 (oito) e máximo de 12 (doze)** alunos-atletas para cada partida, em cada fase, 01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - As equipes que se apresentarem na competição com número inferior de alunos atletas ao estabelecido como mínimo neste artigo serão impedidos de participar da competição.

§ 3º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 4º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa:

A forma de disputa dos Jogos Escolares será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas conforme o Regulamento Geral.

Art. 4º - Do Sistema de Jogos:

NÃO HAVERÁ OBRIGATORIEDADE DE SUBSTITUIÇÃO. SERÁ PERMITIDA A UTILIZAÇÃO DE UM JOGADOR NA FUNÇÃO DE "LÍBERO"

Art. 5º - Da Duração dos Jogos:

a) Na etapa classificatória todos os jogos serão disputados em 02 sets vencedores de 15 pontos cada. Caso haja empate, o 3º set será disputado em 7 pontos. Somente a disputa de 1º e 2º lugares será disputada em 03 sets vencedores de 15 pontos. Caso haja empate, o 5º set será disputado em 7 pontos.

Art. 6º - Da Altura da Rede:

A altura da rede para equipes femininas Infantil será de 2,20m;

A altura da rede para equipes masculinas Infantil será de 2,20m;

Art. 7º - Do Uniforme:

a) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias da mesma cor.





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

b) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação dos Jogos.

§ Único - A SEMED não se obriga a fornecer uniforme reserva.

Art. 8º - Das Penalidades:

a) As penalidades serão aplicadas de acordo com as Regras Oficiais da modalidade.

b) O representante oficial de cada Escola após o término de seu jogo, deverá comparecer à mesa de controle para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 9º - Dos Campeões e Demais Colocações:

a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:

1 - Vitória - 2 pontos

2 - Derrota - 1 ponto

b) Na Fase Classificatória quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

1- Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

2- Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

3- Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

4- Sorteio.

Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:

1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2.

Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.

2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

3.1. Sets average (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

3.2. Pontos average (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

3.3. Sorteio

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de sets ou pontos average, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;

- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos average;



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL "MAURICE SANTOS".
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 10º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br





REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL JUVENIL

Art. 1º - Da Realização:

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- b) As normas da competição serão regidas pelas Regras Oficiais da FIVB e CBV em vigor, ressalvadas as implicações peculiares das olimpíadas, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição: A Escola deverá obrigatoriamente inscrever de **08(oito) até 12(doze)** alunos-atletas desde o início de cada fase, **ficando a equipe composta com o mínimo 08(oito) e máximo de 12(doze)** alunos-atletas para cada partida, em cada fase, **01(um) técnico Profissional de Educação Física com auxílio ou não de um assistente técnico maior de 18 anos.**

§ 1º - Cada Escola poderá inscrever apenas uma equipe de cada sexo.

§ 2º - Somente os jogadores relacionados na súmula poderão participar do jogo, para tanto, seu nome e número deverão ser incluídos na mesma.

§ 3º - O técnico deverá entregar à mesa a Ficha de Controle devidamente preenchida com número e nome do atleta com antecedência de 20 min. do início de seu jogo.

Art. 3º - Da Forma de Disputa: A forma de disputa dos Jogos será estabelecida em Congresso Técnico de acordo com o número de equipes inscritas.

Art. 4º - Da Duração dos Jogos:

a) Na etapa classificatória todos os jogos serão disputados em 02 sets vencedores de 15 pontos cada. Caso haja empate, o 3º set será disputado em 7 pontos. Somente a disputa de 1º e 2º lugares será disputada em 03 sets vencedores de 15 pontos. Caso haja empate, o 5º set será disputado em 7 pontos.

Art. 5º - Da Altura da Rede:

A altura da rede para equipes femininas será de 2,24m;

A altura da rede para equipes masculinas será de 2,43m;

Art. 6º - Do Uniforme:

a) Toda Escola deverá comparecer ao local de jogo com camisas iguais e numeradas frente e costas com até dois dígitos, shorts ou calções iguais e meias da mesma cor.

b) Em caso da cor dos uniformes das equipes coincidirem, e vier a dificultar o árbitro para identificação das mesmas, a equipe sem o mando de campo deverá trocar o uniforme ou usar coletes fornecidos pela Coordenação dos Jogos.

§ Único - A SEMED não se obriga a fornecer uniforme reserva.

Art. 7º - Das Penalidades:

a) As penalidades serão aplicadas de acordo com as Regras Oficiais da modalidade.

b) O representante de cada Escola após o término de seu jogo, deve comparecer à mesa de controle para retirar a cópia da súmula. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 8º - Dos Campeões e Demais Colocações:

a) Quando os jogos forem disputados em forma de rodízio simples, será considerada campeã a equipe que obtiver o maior número de pontos assim distribuídos:

Vitória - 2 pontos





Derrota - 1 ponto

b) Na Fase Classificatória quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- 1- Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 2 - Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 3- Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- 4- Sorteio.

c) Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da fase classificatória para a fase semifinal:

1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 2.
2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
 - 3.1. Sets average (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - 3.2. Pontos average (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classificasse o maior resultado).
 - 3.3. Sorteio

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de sets ou pontos average, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos average;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 9º - Os casos omissos do presente Regulamento serão resolvidos pela Gerência Técnica.



ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE DESPORTO ESCOLAR

REGULAMENTO TÉCNICO DE XADREZ

Art. 1º - Da Realização:

- a) Só poderão participar da competição os atletas que satisfizerem as exigências dos XIX JERM 2022.
- b) As normas da competição serão regidas pelas regras Oficiais da FIDE e CBX em vigor, ressalvadas as implicações peculiares das olimpíadas, inseridas neste Regulamento.

Art. 2º - Da Inscrição

- a) Cada escola poderá inscrever alunos/atletas na competição de acordo com o quadro demonstrativo da modalidade no Regulamento Geral.
- b) Para a realização de cada prova, será necessária a participação mínima de 03 escolas.

Art. 3º - Das Normas

- a) A competição será disputada seguindo as normas da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e em cumprimento do Regulamento Técnico dos Jogos.

Art. 4º - Do Sistema de Disputa

- a) A competição será disputada, tanto no naipe Masculino como no Feminino, pelo sistema SUÍÇO de empareiramento em 5 (cinco) rodadas.
- b) As provas a serem realizadas são as seguintes:

Categoria MIRIM: (2013/9 anos), (2012/10 anos) e (2011/11 anos).
Categoria INFANTIL: (2011/11 anos), (2010/12 anos) e (2009/13 anos).
Categoria JUVENIL: (2008/14 anos), (2007/15 anos) e (2006/16 anos).

Art. 5º - Do Tempo de jogo

- a) O tempo de jogo será de 15 (Quinze) minutos para cada jogador.

Art. 6º - Dos Pontos

Contagem dos pontos:

- I. Vitória: 1 (um) ponto;
- II. Empate: ½ (meio) ponto;
- III. Derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 7º - Do Critério de Desempate

I. Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Milésimos Medianos;
- b) Milésimos Totais;
- c) Somatório Progressivo;
- d) Somatório Progressivo Corrigido;
- e) Sonneborn-Berger;
- f) Sorteio.

Art. 8º - Das Propriedades

- a) Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.
- b) Antes de começar a partida os jogadores devem observar a correta posição das peças, não sendo permitidas reclamações após o terceiro lance efetuado, relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio.





ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA TÉCNICA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE PLANEJAMENTO E PROJETOS EDUCACIONAIS
COORDENAÇÃO DE ESPORTE ESCOLAR

- c) Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.
- d) O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.
- e) A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida ou sinalizada pelo árbitro.
- f) Para reclamar uma vitória pelo tempo, o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro.
- g) Se as duas setas estiverem caídas, a partida terminou empatada.
- h) Três lances irregulares anotados pela arbitragem o jogador perde a partida;
- i) É proibido o uso de aparelhos eletrônicos e alimentos na mesa de jogo.
- j) Fica restrito a permanência na área de jogo após o termino da partida.
- k) Qualquer situação de desentendimento entre os enxadristas durante a partida, os mesmos deverão acionar imediatamente a arbitragem.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Gerência Técnica.

CONTATOS - COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.

Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,

E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br

Telefone: (27)3261-5852

INSTAGRAM: complexo_esprotivo

Referência: www.sesport.es.gov.br

Obs: Este regulamento foi normatizado com base no Regulamento dos JEES 2018.

Secretaria de Estado de Esportes e Lazer - Sesport - Rua Coronel Schwab Filho s/n – Bento Ferreira Cep: 29.052.070 – Vitória – ES Fone: 3636 -7004/3636-7005



COMPLEXO ESPORTIVO E CULTURAL “MAURICE SANTOS”.
Endereço: Av. Adamastor Antônio da Silva, S/N, Muquiçaba, Guarapari-ES, CEP: 29.215-240,
E-mail: complexo.esportivo@guarapari-edu.com.br
Telefone: (27)3261-5852
www.guarapari.es.gov.br

